機体名

プレイヤー名

搭乗条件	
レベル	1
ランク	N
機体知識レベル	

		HP	装甲	回避	移動	装備数
ベース機体	カンタンド	38	5		4	4
変形後			3	-2	7	
改造	使用P：	6	2	1		
その他修正						
機体合計（変形前）		44	7	1	4	4
機体合計（変形後）			5	-1	7	

武装コスト合計	
メモリ	195
功績点	

	格闘命中	射撃命中	戦術命中	行動値	転倒値
パイロット能力					
パイロット反応値					
機体ボーナス	0	0	0	0	0
総合値	2d+	2d+	2d+	2d+	2d+

回避（変形前）	回避（変形後）
1	-1
2d+	2d+

現在のデッキ

武装

名前	ランク	容量	移動	チャージ	レーザー	貫通	地形	射程	対象	命中	修正	命中値	ヒット数	威力	制限
ヘッドバルカン	N	0	○				両用	1	単体	最大	+3	2d+	1	7	-
A B C D E F 解説：初期武装。装備枠を圧迫せず装備できる。命中判定は３つのうち、最大のものを使用する															
オフィーリア（長剣）	N	170	○	○	○	○	同一	1	単体	白兵	1	2d+	1	16	
A B C D E F 解説：															
オフィーリア（連接剣）	N		○	○	○	○	両用	1	連接4	白兵	-2	2d+	6	2	
A B C D E F 解説：															
オンディーヌ（連続）	N	170	○	○	○	○	両用	1-3	複数	射撃	-1	2d+	4	12	
A B C D E F 解説：															
オンディーヌ（狙撃）	N		○	○	○	○	両用	4-7	単体	射撃	0	2d+	1	12	
A B C D E F 解説：															
マント	N	5	○	○	○	○				その他		2d+			
A B C D E F 解説：機体の識別判定の目標値+1															
リアクティブアーマーN	N	20	○	○	○	○				その他		2d+			1/戦闘
A B C D E F 解説：1つのダメージを2分の1（切り捨て）にする															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															
												2d+			
A B C D E F 解説：															